FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KUNG FU*

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SÉRIE D'ACTION

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Kung Fu* Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Kick, jump and punch your way to victory; Knock-out the knife thrower. Stop the stick fighter, and trip-up the evil Tom Tom Brothers in this action-packed martial arts contest. Beat your opponents and rescue the fair Sylvia who's held captive on the top floor. Just when you think you've got your enemies licked, there's always a Giant, a Snake or a Fire-breathing Dragon to contend with in Kung Fu!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

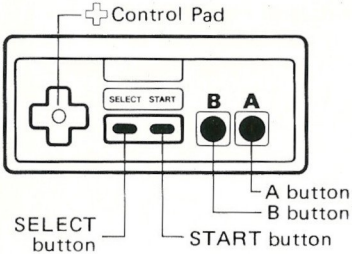
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

*© IREM 1984 © 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For 1 player game
Controller 2 – For second player in 2 player game

Controller 1/Controller 2



A button

He punches.

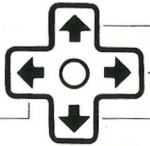
B button

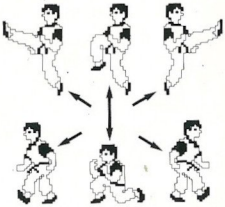
He kicks.

By operating buttons A and B, and pressing the ✠ control pad quickly when Thomas is caught you help him get away from the enemy.

✠ Control pad

Moves Thomas.





* Quickly pressing the top of the ✠ control pad while Thomas is moving left or right will cause him to fly diagonally.

SELECT button

When this button is pressed, the dagger mark (⊕) moves. Line the mark up with the game you wish to play.

START button

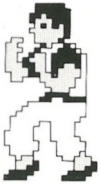
Press this button to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

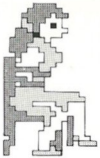
* Game A is designed for beginners and game B for experts.
* If either the START or the SELECT button is pressed during the demonstration sequence, the game menu returns to the screen.
* There are separate TOP SCORE displays for games A and B.
* The TOP SCORE disappears once the power switch is turned off.

Characters



(THOMAS)

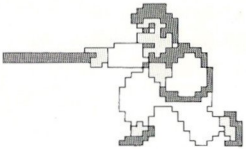
A steely Kung Fu expert, he has mastered the art of powerful punches, sharp kicks and well-timed jump kicks. The player must decide which techniques to use and when.



(SYLVIA)

Captured by the mysterious gang "X", she is being held captive at the top of their castle. She feverishly awaits her rescue by Thomas.

(The Enemies)



Stick Fighter (1st Floor Boss)

Dangerous to approach unprepared as he whirls his stick around . .2,000 pts.

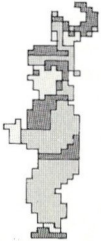
Giant (3rd Floor Boss)

As strong as Hercules. His movements are slow but his power is enormous. Watch out for that killer punch!

. . . . . .3,000 pts.

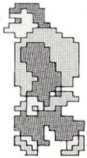
Boomerang Fighter (2nd Floor Boss)

He throws boomerangs. Work out the flying pattern of the boomerangs . . . . . .3,000 pts.



Black Magician (4th Floor Boss)

He can grow back parts of his body and perform other amazing tricks. He can even grow another head when severed. Just what kind of attack will work on him? . . . . . .5,000 pts.



The Gang Leader, Mr. X (5th Floor Boss)

Master of all the martial arts, he's the strongest man in the castle. As he uses all techniques, fighting with him is a deadly contest.

. . . . . 10,000 pts.

Knife Thrower

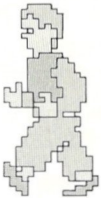
He throws knives aimed right at Thomas.

* Kick . . . . . 500 pts.
* Punch. . . . . 800 pts.
* Jump kick . . . . 1,000 pts.

The Gripper

Lots of them come to get Thomas. No specific techniques.

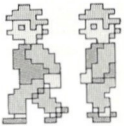
* Kick . . . . . 100 pts.
* Punch. . . . . 200 pts.
* Jump kick . . . . . 200 pts.



Tom Toms

They come to get Thomas. They are liable to turn in mid-air and attack.

* Kick . . . . . 200 pts.
* Punch. . . . . 300 pts.



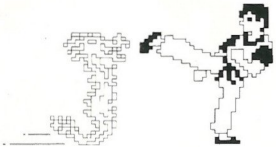
*** Dragon Ball**

Drops from the ceiling.

Kick
Punch. . . . . ??? pts.

*** Dragon**

Attacks by breathing fire. Before it can do so, attack with. . . . . .



Kick
Punch. . . . . .2,000 pts.

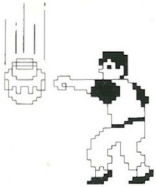
*** Confetti ball**

Drops from the ceiling. Before it can burst, attack with. . . .

Kick
Punch. . . . .1,000 pts.

*** Snake Basket**

Drops from the ceiling.



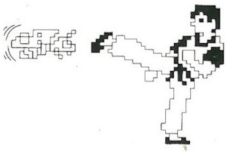
Kick
Punch. . . . . ??? pts.

*** Snake**

Emerges from the snake basket. Jump to avoid being bitten.

*** Poisonous moth**

When it comes flying towards you, attack with . . . .

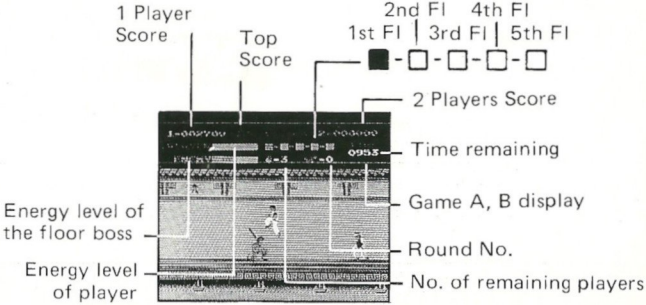


Kick . . . . . .500 pts.
Punch. . . . . .600 pts.

3. HOW TO PLAY

Rules

1. One round takes you from the first floor to the fifth floor, where Sylvia is being held captive.
2. On each floor, different dangers and martial arts experts are lying in wait to attack.
3. The attacks of each of these enemies have to be dodged, and punches and kicks dealt out.
4. Some enemies will fall at one blow, others at two blows and others will only fall when their energy runs out.
5. Once caught by the enemy, Thomas' strength gets weaker and weaker. Operate the ✚ control pad and buttons A and B quickly to get away from the enemy.
6. There is a timer for each floor. The enemy must be overcome and the stairs climbed within a fixed time limit.
7. Once the 5th floor has been reached and Sylvia safely rescued, you can proceed to the next round.



Beware!

* Every time Thomas is attacked, his energy is weakened. If his energy runs out, it's the end of Thomas.
* If the timer runs out (TIME 0000), it's the end of Thomas.

Scoring

* Any time left over is added onto your score, (x 10 pts.)
* Any energy left in Thomas is added onto your score, (x 100 pts.)
* The points you get for defeating enemies make up your score.

Note: If you can knock over several Grippers, Tom Toms, etc., with a single jump kick, your points are doubled or quadrupled.

Bonuses

* If your score reaches 50,000 pts., you get another player.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Kung Fu du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

C'est au moyen de sauts, de coups de pied et de coups de poing que vous réussirez à assommer le lanceur de couteaux, bloquer le manieur de bâton et vaincre les frères Tom Tom dans ce palpitant tournoi d'arts martiaux. Battez vos adversaires et sauvez la jolie Sylvia, prisonnière au dernier étage. Quand vous pensez avoir gagné, il reste encore le géant, le serpent et le dragon cracheur de feu à éliminer!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

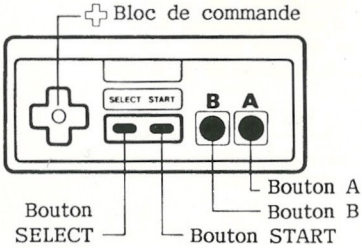
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

★© IREM 1984 ©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - pour jeu à 1 joueur
Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



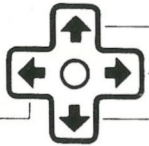
Bouton A
Pour donner des coups de poing

Bouton B
Pour donner des coups de pied

En appuyant rapidement sur les boutons A et B et sur le bloc de commande ✚ lorsque Thomas est pris, vous pouvez l'aider à se libérer de l'ennemi.

✚ Le bloc de commande

Déplace Thomas.

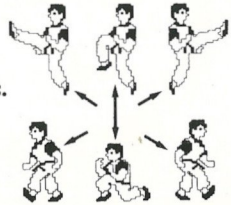


Fait sauter Thomas.

Déplace Thomas vers la droite.

Déplace Thomas vers la gauche.

Fait s'accroupir Thomas.



* Si vous appuyez rapidement sur le dessus du bloc de commande ✚ lorsque Thomas se déplace vers la gauche ou vers la droite, il volera diagonalement.

Bouton SELECT (choix)

Lorsque l'on appuie sur ce bouton, le poignard (⇨) se déplace. Alignez le poignard avec le jeu de votre choix.

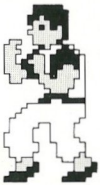
Bouton START (lancement)

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

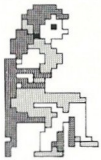
Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le jeu A est conçu pour les novices, le jeu B, pour les experts.
* Si l'on appuie sur le bouton START ou SELECT durant la séquence de démonstration, le menu de jeux revient à l'écran.
* L'écran affiche séparément les décomptes les plus élevés (TOP SCORE) des jeux A et B.
* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

Personnages

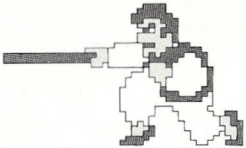


(THOMAS)
Expert endurci du Kung Fu, Thomas a maîtrisé l'art des coups de poing puissants, des coups de pied nets et des sauts bien calculés. C'est au joueur de décider des techniques à utiliser et du moment auquel les utiliser.



(SYLVIA)
Captive de la mystérieuse bande X, elle est enfermée au sommet de son château. Elle attend fiévreusement que Thomas réussisse à la sauver.

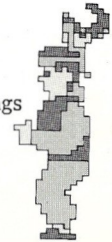
(Les ennemis)



Le manieur de bâton (chef du 1er étage)
Il est dangereux de s'approcher sans précaution de ce combattant au bâton tournoyant...2 000 points

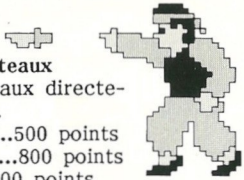
Le géant (chef du 3e étage)
Il est aussi fort qu'Hercule. Ses mouvements sont lents, mais sa puissance est énorme. Méfiez-vous des coups de poing de ce tueur!....3 000 points

Le lanceur de boomerang (chef du 2e étage)
Essayez de déterminer le trajet de vol des boomerangs lancés par ce voyou.
.....3 000 points



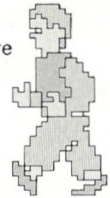
Le magicien (chef du 4e étage)
Il peut faire repousser certains membres de son corps et effectuer d'autres trucs étonnants. Il peut même se faire pousser une autre tête en cas de blessure. Qu'est-ce qui va arriver à détruire ce personnage? ....5 000 points

Le chef de la bande, M. X (chef du 5e étage)
Maître de tous les arts martiaux, il est l'homme le plus fort du château.
Puisqu'il connaît toutes les techniques, se battre contre lui est un défi mortel.
.....10 000 points

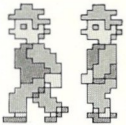


Le lanceur de couteaux
Il lance des couteaux directement vers Thomas.
* Coup de pied .....500 points
* Coup de poing ....800 points
* Saut .....1 000 points

Les étreigneurs
Ils s'attaquent en grand nombre à Thomas. Aucune technique particulière.
* Coup de pied .....100 points
* Coup de poing ....200 points
* Saut.....200 points



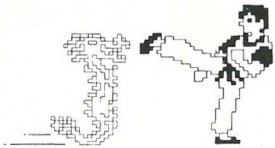
Les frères Toms Toms
A la poursuite de Thomas, il est probable qu'ils virevoltent en plein saut pour l'attaquer.
* Coup de pied .....200 points
* Coup de poing ....300 points



*** La boule du dragon**
Tombe du plafond.

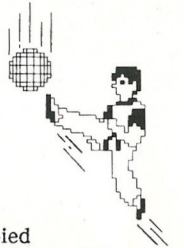
Coup de pied
Coup de poing ..??? points

*** Le dragon**
Attaque en crachant du feu. Avant qu'il ne passe à l'action, donnez-lui un ...



Coup de pied
Coup de poing..2 000 points

*** La boule de confetti**
Tombe du plafond. Avant qu'elle n'explose, donnez-lui un ...



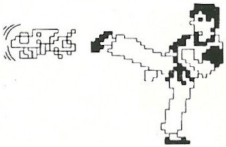
Coup de pied
Coup de poing..1 000 points

*** Le panier à serpent**
Tombe du plafond.

Coup de pied
Coup de poing....??? points

*** Le serpent**
Emerge du panier à serpent. Sautez pour éviter sa morsure.

*** La mite venimeuse**
Lorsqu'elle s'approche de vous en volant, attaquez-la d'un...

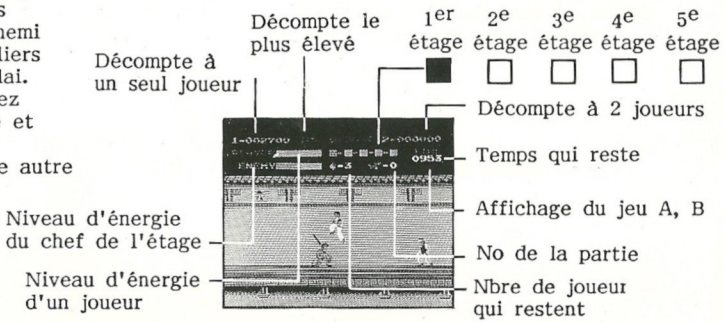


Coup de pied ...500 points
Coup de poing ..600 points

3. COMMENT JOUER

Règlements

1. Une partie vous transporte du premier au cinquième étage, où Sylvia est prisonnière.
2. Chaque étage comporte des dangers différents et des experts en arts martiaux vous y attendent.
3. Il vous faut esquiver les attaques de chacun de ces ennemis et vous défendre à coups de pied et de poing.
4. Certains ennemis tomberont au premier coup, d'autres, après deux coups, et d'autres ne tomberont que lorsqu'ils seront à bout de force.
5. La force de Thomas s'affaiblit de plus en plus une fois qu'il est attrapé par l'ennemi. Actionnez rapidement le bloc de commande ✚ et les boutons A et B pour échapper à l'ennemi.
6. Chaque étage comporte une minuterie. Vous devez vaincre l'ennemi et monter les escaliers dans un certain délai.
7. Lorsque vous avez atteint le 5e étage et sauvé Sylvia, vous pouvez entamer une autre partie.



Attention!

* Chaque fois qu'on attaque Thomas, son énergie faiblit. S'il épuise ses forces, c'en est fait de lui.

* Si le temps alloué est écoulé (TIME 00000), c'en est fait de Thomas.

Décompte

* Le temps qui reste s'ajoute au décompte (x 10 points).
* Le niveau d'énergie qui reste à Thomas s'ajoute au décompte (x 100 points).
* Les points obtenus pour vaincre l'ennemi représentent votre décompte.

Remarque: Si vous pouvez assommer plusieurs étreigneurs, frères Toms Toms, etc. à l'aide d'un seul saut, vos points doublent ou quadruplent.

Primes

* Si votre décompte atteint 50 000 points, vous obtenez un autre joueur.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

ASD

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON